

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI
APLIKASI GAME EDUKASI
UNTUK ANAK-ANAK TENTANG NAMA BUAH
DALAM BAHASA INGGRIS
MENGUNAKAN ACTION SCIPRT 3**

**Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**



Oleh :

DANNI YUNANADA

562013025

Program Studi Diploma Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Salatiga

2016

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI
APLIKASI GAME EDUKASI
UNTUK ANAK-ANAK TENTANG NAMA BUAH
DALAM BAHASA INGGRIS
MENGUNAKAN ACTION SCIPRT 3**

**Diajukan kepada
Fakultas Teknologi Informasi
untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya Komputer**



**Oleh :
1956
DANNI YUNANADA**

562013025

**Program Studi Diploma Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Salatiga
2016**

Lembar Pengesahan

Judul : Perancangan dan Implementasi Aplikasi
Game Edukasi Untuk Anak-Anak tentang
Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa
Inggris Menggunakan *Action Script 3*

Nama Mahasiswa : Danni Yunanda

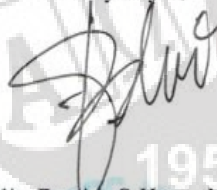
NIM : 562013025

Program Studi : Diploma Teknik Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi

Salatiga, 29 Juli 2016

Menyetujui,



Felix David, S.Kom, M.Cs

Pembimbing

Mengesahkan,



Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M. Pd

Dekan



Sri Winarso Martyas Edi, M.Cs

Ketua Program Studi

Pernyataan Bebas Plagiasi

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Danni Yunada

NIM : 562013025

Program Studi : Diploma Teknik Informatika

Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas
Kristen Satya Wacana

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan dengan judul:

Perancangan dan Implementasi Aplikasi Game Edukasi Untuk
Anak-Anak tentang Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa
Inggris Menggunakan *Action Script 3*

yang dibimbing oleh:

Felix David, S.Kom, M.Cs
adalah benar-benar hasil karya saya.

Di dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat keseluruhan atau sebagian tulisan atau gagasan orang lain yang saya ambil dengan cara menyalin atau meniru dalam bentuk rangkaian kalimat atau gambar serta simbol yang saya aku seolah-olah sebagai karya saya tanpa memberikan pengakuan pada penulis atau sumber aslinya.

Salatiga, 29 Juli 2016

Yang memberi pernyataan,



Danni Yunanda

Pernyataan Persetujuan Publikasi

Laporan Tugas Akhir untuk Kepentingan Akademis

Sebagai sivitas akademika Universitas Kristen Satya Wacana (UKSW), saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Danni Yunanda
NIM : 562013025
Program Studi : Diploma Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana
Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UKSW hak bebas royalti non-eksklusif (*non-exclusive royalty free right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Perancangan dan Implementai Aplikasi Game Edukasi Untuk Anak-Anak tentang Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Menggunakan *Action Script 3*

beserta perangkat yang ada (jika perlu).

Dengan hak bebas royalti non-eksklusif ini, UKSW berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan Laporan Tugas Akhir saya, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Salatiga
Pada tanggal, 29 Juli 2016
Yang menyatakan,

Danni Yunanda

Mengetahui,

Felix David, S.Kom, M.Cs
Pembimbing



PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Danni Yunanda
NIM : 562013025 Email : 562013025@student.uksw.edu
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi Program Studi : D3 Teknik Informatika
Judul tugas akhir : Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Game Edukasi Untuk Anak – Anak
Tentang Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Menggunakan *Action Script 3*.
Pembimbing : Felix David, S.Kom, M.Cs

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 5 Agustus 2016



Danni Yunanda



PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Danni Yunanda
NIM : 562013025 Email : 562013025@student.uksw.edu
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi Program Studi : D3 Teknik Informatika
Judul tugas akhir : Perancangan Dan Implementasi Game Edukasi Untuk Anak – Anak Tentang
Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Menggunakan *Action Script 3*.

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif** kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA**

* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.

** Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 5 Agustus 2016

Danni Yunanda



Mengetahui,

Felix David, S.Kom, M.Cs

Kata Pengantar

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaanNya dalam penyelesaian laporan TA yang berjudul “*Perancangan dan Implementasi Aplikasi Game Edukasi Untuk Anak-Anak tentang Pengenalan Nama Buah Dalam Bahasa Inggris Menggunakan Action Script 3*”. Laporan TA ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi Diploma Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana.

Penulis juga menyadari bahwa terselesaikannya laporan TA ini tidak terlepas dari seluruh pihak yang turut membantu, mendukung dan mendoakan sehingga laporan TA ini dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Dr. Dharmaputra T. Palekahelu, M. Pd sebagai Dekan Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
2. Bapak Sri Winarso Martyas Edi, M.Cs sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika, Diploma Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana.
3. Bapak Felix David, S.Kom, M.Cs sebagai Dosen Pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktu

untuk memberikan bimbingan dalam penyelesaian Laporan TA ini.

4. Seluruh dosen Studi Teknik Informatika, Diploma Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana. Yang telah mendidik dari awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan.
5. Kedua Orang tua yang selalu memberikan yang terbaik berupa dukungan moril maupun materi sehingga penulis mampu memberikan yang terbaik untuk penyelesaian studi dan Laporan TA ini.
6. Seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan kepercayaan dan doa selama ini.
7. Semua sahabat, dan Keluarga D3 Teknik Informatika Angkatan 2013 yang selalu memberikan semangat dalam untuk menyelesaikan Laporan TA ini.

Salatiga, 29 Juli 2016

Danni Yunanda

Daftar Isi

Judul.....	i
Lembar Pengesahan	iii
Pernyataan Bebas Plagiasi	iv
Pernyataan Persetujuan Publikasi	v
Pernyataan Tidak Plagiat	vi
Pernyataan Persetujuan Akses	vii
Kata Pengantar	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xii
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan.....	2
1.3 Rumusan Masalah.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi.....	2
BAB II Tinjauan Pustaka.....	4
2.1 Penelitian Terdahulu	4
2.2 Landasan Teori	4
BAB III Perancangan Sistem	7
3.1 FlowChart	7
3.2 Desain Antar Muka.....	8
3.3 Jaringan Sematik Tampilan	16
BAB IV Hasil Uji Coba	17
BAB V Penutup	26
5.1 Kesimpulan.....	26

5.2	Saran	26
	Daftar Pustaka	27
	Lampiran	28



Daftar Gambar

Gambar 3.1 Flow Chart.....	6
Gambar 3.2.a Lembar Kerja Tampilan Awal.....	7
Gambar 3.3.b Lembar Kerja Tampilan Petunjuk.....	8
Gambar 4.1.1 Tampilan Menu Awal	8
Gambar 4.1.2 Tampilan Menu Petunjuk.....	8
Gambar 4.1.3 Tampilan Stage1.....	8
Gambar 4.1.4 Tampilan Stage 2.....	9
Gambar 4.1.5 Tampilan Stage 3.....	9
Gambar 4.1.6 Tampilan You Win.....	9
Gambar 4.1.7 Tampilan You Lose.....	10